

XBOX 360

NTSC J

# 怒首領蜂 最大往生

DOODONPACHI SAIDAIJOUJOU

完

CERO  
審査予定  
レーティング

© 2013 CAVE Interactive CO., LTD.





# CONTENTS

1

## ビジュアル

イラストレーション	04
キャラクター	
朱理	20
光	24
真璃亜	28
桜夜	32
陽華	36
オペレーター	38
パイロット	39
自機	40
ボス・中ボス	42

2

## シナリオ

アーケード版	48
Xbox 360モード	58

3

企画インタビュー	72
----------	----







・アーケード版ポスターイラスト



・インストラクションカード用イラスト































## CHARACTER

## 朱理 (しゅり)

## ELEMENT DOLL EXTRA A

高飛車で攻撃的。攻撃は最大の防御と考える。  
強引で強気な武装が好み。  
自身過剰なところがあり、己のマスターだとしても半端なパイロットには心を開かない。攻撃的なモデル。  
歴代の戦闘の記憶を尊重する。  
戦い抜いてきた。死地を潜り抜けてきたという事に絶大な自信を持つ。

## 好きなもの

歴史・伝統のあるもの

## 嫌いなもの

流行

CV ゆかな

BACK



DRESS 戦制服 SHOT



DRESS 私服 LASER



DRESS 水着 EXPERT







## CHARACTER

光 (ひかり)

## ELEMENT DOLL EXTRA B

物事を断定的に決めず、常にマスターの意見を求める。  
そのことから自信が無いように感じられ、性能に不安を感じるが、それはマスターの意見を尊重しようとする姿勢のため。

比較的新しいモデル。歴戦の記憶は持つものの、経験記憶よりマスターの意思を第一に考える。

其のギャップで戸惑ったりもする。

## 好きなもの

犬・侍

## 嫌いなもの

猫・優柔不断

CV 喜多村英梨

BACK

DRESS  
戦闘型

SHOT

DRESS  
私服

LASER

DRESS  
水着

EXPERT







CHARACTER

# 真璃亜 (まりあ)

## ELEMENT DOLL EXTRA C

物静かで、「自分の主人に忠実に」と作られたモデル。物事を冷静過ぎるほどに判断し分析する、最も標準的なモデル。

歴戦の記憶を持つが、其のときの状況とマスターの思考等を総合的に判断して支援するタイプ。最も普通が優れているという事を証明する。

### 好きなもの

川の流れや波を眺めていること

### 嫌いなもの

ドライフラワー

CV 能登麻美子

### BACK



DRESS 戦服 SHOT



DRESS 私服 LASER



DRESS 水着 EXPERT





ラフ





CHARACTER

# 桜夜 (さや)

ELEMENT DOLL EXTRA Z-002

エレメントドール・エレクトロニクス研究所にて、実験と研究の際に作られた究極のエレメントドール。陽蜂とは同時期に製造され、実験中止後は、他のエレメントドール同様にマスターに仕えることとなった。しかし、陽蜂の出現により、陽蜂撃退の特命を受ける。幼さなく可愛らしい容姿と極上スマイルで対面を保っているが、中身は毒舌で腹黒い。素を隠しているつもりだが、本音が漏れていることに気付いていない残念系。姉妹のように過ごしてきた陽蜂の突然の裏切りに戸惑うも、仲間を攻撃する陽蜂を許せない。

好きなもの

マッドデティ&amp;マッドパニー

嫌いなもの

陽蜂

CV 平野綾

BACK



DRESS SHOT



DRESS LASER

DRESS EXPERT



表情



マッドデディ  
TEDDY

マッドバニー  
BUNNY



ラフ







CHARACTER

 ひばち  
**陽蜂**

 ひば  
 (陽菜)

BOSS:OLD ELEMENT DOLL EXTRA Z-001

人懐っこく、いつもニコニコしていて明るい性格らしい。また、いつも相手に、自分が出来る最大限のことをしてあげたいと思っている。何事にも一生懸命な性格で、誰もが好きになってしまう不思議な雰囲気を持つ。過去、エレメントドール・エレクトロニクス研究所にて、実験と研究の際に作られた究極のエレメントドール。製造コンセプトは人類のことを第一に思い、「可能な限り助けること」。だが、その答えが「人を人で無くする」というパラドックスに陥る答えに落ち着いたため実験中断後、凍結されていた。

好きなもの

人生、生物、植物、特にお花

嫌いなもの

不健康、毒

CV 悠木碧



BACK





CHARACTER

# 首領蜂隊司令部所属 通信オペレーター

首領蜂隊司令部所属の女性隊員。  
母艦から、出撃した戦闘機のサポートをする。  
一生懸命さと、パイロットに飛ばす声がとても魅力的だ  
と首領蜂隊の隊員内でも人気が高い。  
前線で激務をこなす隊員に、事象を精細に伝えるよりも  
はっきり明確に伝えることを心がけている。

CV 下田麻美

BACK

ラフ



表情

通常1

通常2

通常3

通常4

脅威1

脅威2

脅威3

脅威4

CHARACTER

# 首領蜂隊 第一級戦闘員

空軍の一部隊。  
過去「機械化惑星人」に対抗するために、精鋭の中の精鋭  
を集め、独自に編成された「首領蜂隊」の一員。  
首領の命令は絶対で、盲目的に従う。  
其の様は、ジヨウオウバチの墓に命がけで働くハタラク  
バチの様。

首領蜂隊

精鋭の中の精鋭を育てるために、「機械化惑星人殲滅」の  
名目でお互いに殺し合いをさせる演習もあったといわれ  
る程の血塗られた歴史を持つ戦闘集団。

BACK



COCKPIT

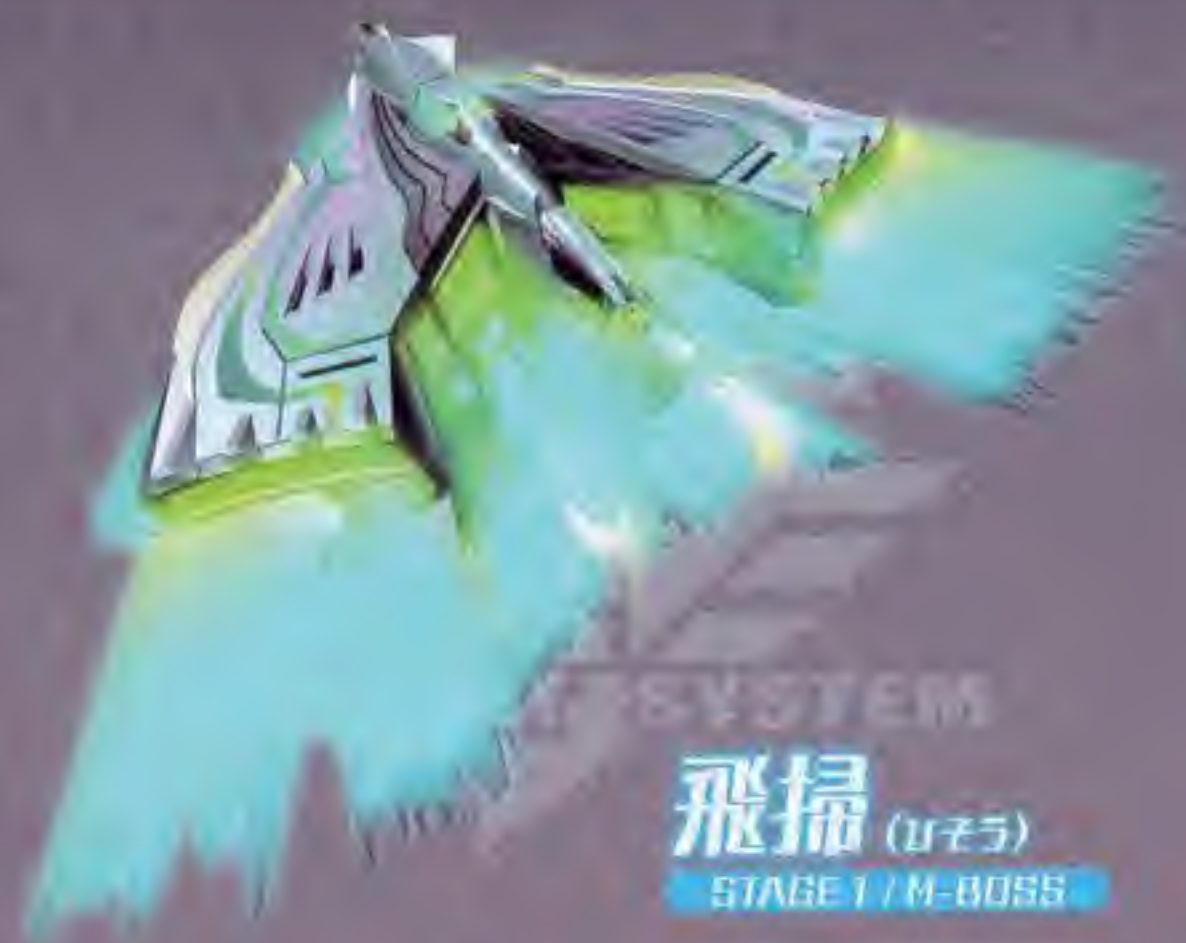








M-BOSS STAGE 1



飛掃 (ひりこ)  
STAGE 1 / M-BOSS

BOSS STAGE 1



守雀 (すずく)  
STAGE 1 / BOSS

M-BOSS STAGE 2



雷掃 (らいそう)  
STAGE 2 / M-BOSS

BOSS STAGE 2



闘虎 (りゅうこ)  
STAGE 2 / BOSS



**災光** (さいこう)  
STAGE 5 / M-BOSS



**幸龍** (こうりゅう)  
STAGE 5 / BOSS



**陽蜂** (やち)  
STAGE 5 / BOSS



2

SCENARIO

シナリオ

WARNING

このさきには 物語に関するネタバレがあります。

DODONPACHI SAIDAIJOUJOU

第百拾肆回人生 分設定資料集





# ARCADE

アーケード版

## STORY

エレメントールの仕事は、マスターの最大支援。

首領蜂隊へ命令通信が入ってくる。  
攻撃目標は「理想の街」のコンピューターシステムを破壊し、沈黙させる事。  
街を統括している最深部のコンピューターシステムを破壊することが最重要目的。  
「理想の街」は、コンピューターが統治する街。  
そこで人々は平和に自然と共生している、まさに理想の地。

攻撃理由は「地球に入り込んだ「機械化感星人」の排除」

「機械化感星人」  
地球を脅かす存在。らしい。このために首領蜂隊は組織された。

マスターに問う。  
「機械化感星人連を排除するというのは、この街を壊滅停止させれば済むということなのではないですか？」

マスターは答える。  
「オレ達は首領蜂隊。首領の命令は絶対だ。首領がそういうのだから、そうなのだろう」

戦闘開始は不明。  
マスターが生きて帰れますよう。

## ENDING (聞蜂登場なし)

オペレーター (コンピューターシステムの破壊確認。作戦終了。注意して帰投してください)

??? 「うーん…もうちょっとで任せなのに…。…でももう邪魔しないで欲しいな」  
「もっとバネないようにやらずにや。じゃね。バイバイ」

オペレーター「な。なんですか？今の…。発個元特定できませんでした…」

全てをコンピューターが制御し、街が幸せに暮らしていた「理想の街」命令により、そこに入り込んでいた「機械化感星人」共を壊滅させた。とはいえ、外から入ってきた形跡など、全く見られなかった…。連中はいったいどこから来たんだ？

…。いや、今回の作戦は終了した。  
考えることはあるまい。僕は首領蜂隊。首領の命令で飛ぶ蜂。

朱理：  
平和と思っていた街がいつの間にか武装されていたとはね…。コンピューターがちゃんと街を管理してたはずよね？私の戦闘記憶は…。まだ終わりではない事を告げているわ。何かまだ秘密があるような気がするわ。次の戦いの準備は宜しくて？マスター。

光：  
最後のあの信号…。私たちに近い、けど、ずっと変わってしまった感じ。気のせいじゃないと思うんですよね…。あれが機械化感星人？とても身近な感じがした…。ま、まだ、作戦は終わってないんじゃないでしょうか。其の時はまた私がお供しますよ…。いいですよね？マスター。

真璃亜：  
マスター。何か…。おかしいです…。機械化感星人自体が…。見当たらないうのですが…。まだ解決していない…。戦いは…。まだ続く感じがします…。でも…。戦闘になるならまた一緒にいられますね。マスター…。

## ENDING (聞蜂撃墜)

オペレーター「目標沈黙」  
「…。目標からの音声信号キヤッチ。出します」  
「このコードは…。エレメントードー…。？」

聞蜂 「あぁー食ヶ…ちやいまシタ…が…」  
「エ…？ 成ル程。私が機械化感星人。手聞がされてイタムですね…」  
「みんなの助けにナレって言われましタ。それなら、もっと良い形に成れると思ったから、チョツとずつ街のみんなを改良していたの」  
「上手く行っでいたでしょ…」  
「でもダメでシタ…。もう暫くは…。異ノ形が望まれてイルみたいですね…」  
「頑張って下さいね…」

エレメントールとエレメントードー。  
元々一つだったものが、二つの形に姿を変えた。人を人のまま助ける事。人をより上位の存在にする事。時間が過ぎて形は代わり、戦いが生まれ、望まれないものは淘汰されていく。  
まだ人は人の形のままでいることが選ばれたらしい…。つまり、これが究極の形。

朱理：  
より良い形ねえ…。バカバカしい。私は今の姿が究極。何者にも負けはしないわ。ねえマスター。この戦いは終わり。さよなら…。でも、すぐにまたどこかの世界で戦いが始まるのよ。次の世界でも、マスターは私と一緒に戦うのよ。いいわね？

光：  
あの子は、自分で考えて行動していた。結果が悲しい事になってしまったとしても、其のエネルギーと行動は、とてもとても価値のある事だわ。あの子にもマスターがいれば…。もっとお話できたら、お友達になれたのかな…。…マスター。何時までも私と一緒にいて下さいね…。

真璃亜：  
私は…常にマスターを助けるために在ります…。どんな形になろうとも、私の意志はマスターの元にありますよ。果てしなく続く時間の、さまざまに移り変わり行く中で、いつまでも変わらないもの…。それは、忘れないで。





## Character Voice

朱理

タイトル画面	最大往生!
難易度決定	やっぱり私よね。
ドレス決定(通常)	派手に決めましょう!
ドレス決定(秘蔵)	実力を覚えてあげるわ!
ドレス決定(水着)	過激に行きましょう!
登場演出	発進スタンバイ。
リザルト画面表示	マスターの戦果よ。
ボムアイテム回収	ボムアイテム回収したわ。
1UPアイテム回収	1UPアイテム回収したわ。
エクステンド	エクステンドしたわ。
ハイパーシステム使用	システム起動!
ハイパーシステム使用	システム臨界点までカウントスタート!
ボム発射	ボンバー投下!
戦闘した時	いやああああああ
コンティニュー後の画面	まだまだこれからよ。
カウント0になった時	そんな…このまま終わりの…の…
ステージ1中ボス登場	撃破としちゃいましょう。
ステージ2中ボス登場	そんな装備で勝てると思って?
ステージ3中ボス登場	気を抜いたら負けるわよ。
ステージ4中ボス登場	楽しませてくれるんでしょ?
ステージ5中ボス登場	え?…小賢しいわね。
ステージ1ワープ中画面表示	片づけるわよ。
ステージ2ワープ中画面表示	蜂の巣にしてやるわ!
ステージ3ワープ中画面表示	団体がかりアかてもねえ。
ステージ4ワープ中画面表示	楽しめそうねえ!
ステージ5ワープ中画面表示	マスター くるわよ!
ステージ5敵撃破	この感じ…悪くないわねえ…
ステージ5最終敵撃破	これで終わったの…ね…?







## Character Voice

光

タイトル画面	怒首領蜂
機体決定	全力でサポートします。
ドレス決定(通常)	はいっ。お任せを。
ドレス決定(私服)	大丈夫。頑張れ私…。
ドレス決定(水着)	に、似合ってますか？
発進演出	準備完了です。
リザルト画面表示	戦闘報告です。
ボムアイテム回収	ボムアイテム回収しました。
1UPアイテム回収	1UPアイテム回収しました。
エクステンド	エクステンドしました。
ハイパーシステム使用	ハイパーシステム起動！
ハイパーシステム使用	システム臨界点までカウントスタート！
ボム発射	ボンバーいきます。
破壊した時	きゃああああああああつ
コンティニュー後の復帰	まだ行けますよね？ マスター。
カウントが0になった時	マスター。お別れなんですか…？
ステージ1中ボス登場	このまま攻めましょう…。
ステージ2中ボス登場	マスター。集中ですよ。
ステージ3中ボス登場	集中集中。大丈夫。大丈夫。
ステージ4中ボス登場	はいっ。来るらしいですよっ。
ステージ5中ボス登場	来ますっ。気をつけてくださいっ。
ステージ1ワーニング表示	マスターなら勝てますよね。
ステージ2ワーニング表示	マスター。気をつけてください。
ステージ3ワーニング表示	あつ、はいっ。注意してくださいっ。マスター！
ステージ4ワーニング表示	巨大なのが近づいています。
ステージ5ワーニング表示	わわっ。準備いいですかっ？ マスターっ！
ステージ5最終ボス	何か…懐かしいような匂いかしら…。
ステージ5最終ボス後	これで終わりですか…。







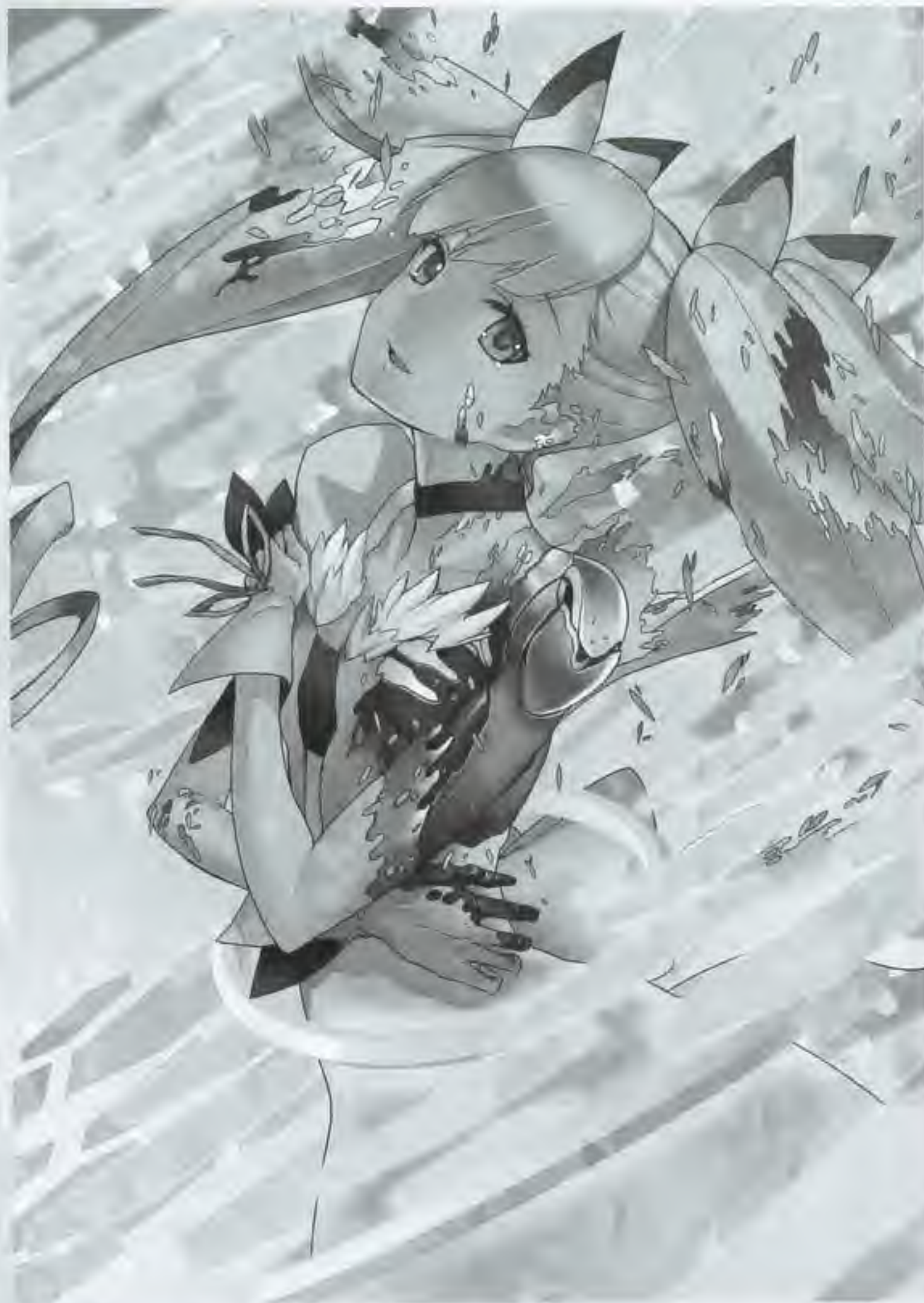
### Character Voice

真璣聖

タイトル画面	D・D・D・D・D・D・D・ド・ドン・バチ
機体決定	はい、お供いたします。
ドレス決定(通常)	気合を入れていきます…。
ドレス決定(私服)	さあ、参りましょうか…。
ドレス決定(水着)	あんまり見られると…恥ずかしいです…。
発進演出	発進スタンバイ。
リザルト画面表示	戦野結果出します…。
ボムアイテム取得	ボムアイテム回収しました。
1UPアイテム取得	1UPアイテム回収しました。
エクステンデ	エクステンデしました。
ハイパーシステム使用	システム起動!
ハイパーシステム使用	システム臨界点までカウントスタート!
ボム発射	ボンバー投下。
破壊した時	きゃあああああああつー
コンティニュー後の復帰	システム復旧しました…。
カウントが0になった時	マーマスター…。
ステージ1中ボス登場	いきますよ…。
ステージ2中ボス登場	集中しましょう…。
ステージ3中ボス登場	準備よろしいですかマスター?
ステージ4中ボス登場	了解です…。
ステージ5中ボス登場	準備はできています…。
ステージ1ワーニング表示	マスターなら勝てます。
ステージ2ワーニング表示	了解です。
ステージ3ワーニング表示	気を付けてくださいマスター。
ステージ4ワーニング表示	脅威が近づいてきます…。
ステージ6ワーニング表示	きます… マスター。
ステージ6隠れ扉	何でしょう…。不思議な感じが…。
ステージ8最終敵出現後	マスター。感謝してしまってもよかったのですか?







Character Voice	オペレーター
タイトル画面	presented by CAVE
機体選択画面	出撃する機体を選んでください。
機体決定後	ドレスを選択してください。 選んだドレスによって武器が変更されます。
ドレス決定	了解です。出撃準備に移行。
負傷演出	発進! OK GOODLUCK!
ステージ2以降 開始時	ミッションスタート!
ステージ2以降 開始時	ミッション開始です。
ステージ1 開始	市街地から進入して下さい。
ステージ2 開始	居住区を抜けて進行して下さい。
ステージ3 開始	河川を北上し、中心部に向かってください。
ステージ4 開始	地下通路を進み最深部へ向かってください。
ステージ5 開始	敵の隠匿部へ侵入し、中核を破壊してください。
ハイパーが発射可能になった時	ハイパーシステムスタンバイ!
ハイパーが発射可能になった時	ハイパーシステム、レディ!
コンティニュータイマー表示 100円を超過した時	補助システムの起動準備。カウントダウン。 システムの再起動を確認! 行けます!
ステージ1のボス登場	敵の中型機です!
ステージ2のボス登場	未知の大型機と接触します!
ステージ3のボス登場	大型の熱帯反応を確認。注意してください!
ステージ4のボス登場	大型機との接触まで距離500です!
ステージ5のボス登場	敵ワープアウトしてきます! 接触!
中ボス戦中	撃破してください!
ステージ1ワーニング表示	目標を捕らえました。攻撃を開始してください!
ステージ2ワーニング表示	目標を発見! 攻撃へ移行してください!
ステージ3ワーニング表示	前方から高エネルギー反応! きます!
ステージ4ワーニング表示	巨大な未知の機体が接近中! 注意してください!
ステージ5ワーニング表示	謎の信号をキャッチ。…なんでしょう…これは… これは…巨大な…機…?
ボスの装甲破壊時	敵装甲の破壊を確認!
最後のボスを破壊した時	敵装甲、全破壊を確認しました。
ボスの残りライフが50%	敵機信号の弱体化を確認。 そのまま攻撃を継続してください。
ボスが攻撃方法を変える時	敵からの攻撃が激しくなります!
ボスの残りライフが1割分	敵本体へのダメージを確認! もう少しです。
ステージ1ボス撃破後	敵部隊に動きがありました! 新たなミッションを転送します!
ステージ2ボス撃破後	敵機動兵器の破壊を確認。 次のミッションへ移行してください。
ステージ3ボス撃破後	目標の破壊を確認。速やかに次のポイントへ移動 してください。
ステージ4ボス撃破後	目標、完全に沈黙しました。 これより新たなミッションへ移行します。
ステージ5ボス撃破後	より強力なエネルギー波をキャッチ! 来ます!
ステージ6ボス撃破後	対象の完全沈黙を確認しました。
ゲームオーバー表示	補助システム 起動できません…作戦失敗です。
エンディング開始時	ミッションコンプリート! 作戦終了です。

Character Voice	陽蜂
機体登場(表)	皆には前のもっとふさわしい形があるの。 私はみんなのお手伝いをしていたのにい。 じゃあ…行きますよ。
機体登場(裏)	人類がより高みに到達するため、まずその 肉体が必要なのです。 計画の邪魔者は排除いたします。
攻撃(表)①	えいっ!
攻撃(表)②	はあっ!
攻撃(表)③	たあああっ!
攻撃(表)④	だだだだだだあっ!
攻撃変化(表)①	うおっ! やあああ!
攻撃変化(表)②	本気でいきますよっ!
攻撃変化(表)③	無くなれ…
攻撃変化(表)④	邪魔者は排除する…
ダメージ(表)①	ぐはあっ!
ダメージ(表)②	うああああんっ
ダメージ(表)③	があああああっ
ダメージ(表)④	があああああっ
バリアー破壊(表)①	そんなの効きませーん。
バリアー破壊(表)②	ばーりやーっ! 平気だもーん。
バリアー破壊(表)③	それ無駄…
バリアー破壊(表)④	無意味だわ…
変身(表)①	へんっ! しんっ!
変身(表)②	ちえーんじっ!
変身(表)③	しぶどいな…
変身(表)④	イライラする…
発狂(表)①	楽しくないっ! もうさよならっ!
発狂(表)②	もさやだっ! いい加減にしてよっ!
発狂(表)③	終わりだ…死ぬがよい…
発狂(表)④	なんでまだいる…
機体敗北(表)	どうして? 私がっ? いやあああああああっ
機体敗北(裏)	こづちではないのか…。あああああああ…!







# Xbox 360 MODE

## Xbox 360モード

### STORY

エレメントドール・エレクトロニクス研究所。  
そこで、究極のエレメントドール製造に関する研究と実験が行われていた。プロジェクト「春風」(はるふうら)。  
製造コンセプトは「人類のことを第一に思い、「可能な限り助けること」」

研究者達の情熱と努力、何年にも及ぶ試案の末創られた初号機、  
[エクストラZ-001]と[エクストラZ-002]2体は「陽菜」、「桜夜」と名付けられた。

人類のことを第一に思えるよう学ばせるには、人類と密接に過ごすことが重要だと、2体は研究責任者の元で姉妹のように日常を過ごすこととなる。  
そして同時に、エレメントドールとしてマスターに仕えるため、戦闘能力を高めるべく、お互いを敵と想定したバーチャル訓練を行っていた。

だが、プロジェクト「春風」は緊急事態を招く結果となってしまった。  
陽菜の導き出した答えが「人を人として無くする」というパラドックスに陥るものだったからだ。  
実験は即座に中止となり、陽菜は凍結されてしまう。  
桜夜も研究所に回収され、データ分析のため活動を止められてしまった。

だが、事故が発生した。突然の暴走。そして破壊。  
研究所の「全て」を爆破し、陽菜はその姿を消した。

数年後――

機械化惑星人の襲撃に首領蜂隊は決死の猛攻を続ける。  
しかし、ある者は見た。機械化惑星人を率いる者の姿を。

「なぜ？ なせなの？ …許さない…  
全てを奪ったあなたを、決して許さないわ!!」

桜夜に命じられたミッションは、敵ボス「陽菜」の撃破。  
「マスターの敵は、私の敵。コロシテヤル」

桜夜と陽菜の運命が再び交わり始め、そして最後には何を残すのか…。

### STAGE 1: 陽菜撃破命令「私はアンタを許さないわ」

機械化惑星人の攻撃を阻止すべく、首領蜂隊は日々戦場に駆け出す。  
猛攻に劣勢を強いられながらも懸命に死闘を続けるが、状況は悪化の一途を辿るばかりだった。  
敵の砲弾に撃たれ散る味方。燃え盛る街並み。  
戦場の音を奏でながら、結城の隅々を尽くす機械化惑星人。  
そんな戦況を、特別な思いを持って見守るドールがいた。  
エレメントドール・エクストラZ-002、通称「桜夜」。  
彼女は首領蜂隊の中でも特殊な組織に属し、そんな彼女にとって、この戦いは「特別」なものだった。  
桜夜に与えられた任務はただ一つ、「陽菜撃破」  
「言われなくたって…」桜夜はそう言って口をキュッと結んだ。

#### ◆戦闘開始前

オペレーター 「商業エリアに目標の敵陣営機出現。特殊部隊、出撃命令です。」

桜夜 「マスター、長い旅の始まりよ。仲良くやっていこ！ 桜夜、わがままな所もあるけど、マスターなら全許容よね!!」

オペレーター 「識別コードZ-002より指令受。システムオールクリア。出撃許可いつでもOKよ!!」

オペレーター 「了解です。出撃準備に移行」

#### ◆戦闘開始

オペレーター 「カウントダウン開始」

オペレーター 「3・2・1・発進!!」

オペレーター 「OK! グッドラック!!」

桜夜 「陽菜…私はアンタを絶対に許さない。待ってなさい!!」

#### ◆戦闘開始後

オペレーター 「市街地から侵入してください」

桜夜 「了解。敵配置状況入力。サポートシステム起動。マスター、くずくずしてたら、死んじゃうよ(笑)」

オペレーター 「確認します。セット・ダブルオーツ機の特命任務は陽菜撃破。全力でサポートさせて頂きます。また、首領より伝言です。  
「余計な私情は捨てろ」

桜夜 「わう。そんなこと、言われなくても分かっているもん。  
「しつこいって言うといいて!!」

オペレーター 「了解です。ボイスを送信しました」

桜夜 「えっ、うそ!? あんた…冗談利かない子ね…桜夜が後でお仕置きされちゃうじゃない(涙)」

#### Character Voice | 桜夜

ボムアイテム取得	ボムげつとおひ
UIPアイテム取得	ていりるん。1あつぷひ
エクステンド	エクステンドひ
ハイパーシステム使用	ハイパーシステム起動。 システム臨界点までカウントスタート。
ボム発射	ボンバケー。死ぬがよい(大団のものの真似風)…ふふふ。







板夜 「おっオベ子が悪いわけじゃ…ごによごによ…。むしろごめんなさい」  
板夜 「それに、板夜にはマスターがいて、マスターを守ることが一番大切だって気持ちを再確認できたから…許してあげる。ねっ、マスター」

オペレーター「安心しました。では引き続き戦闘態勢を強化してください」  
板夜 「あいあいさー」

## ◆中ボス登場

オペレーター「大型の熱源反応を確認。注意してください」  
板夜 「大型は人間じゃない…マスター、敵機出現と同時に大量の砲撃を予測。備えて！」

板夜 「ああもうっ、ほんっとしつこいっ！ マスター、さっさと追い払って！」

板夜 「ここはアレね。定番の気合が必要だわ」  
(※ピー音)

オペレーター「失礼いたしました。通信障害です」

板夜 「あんた…確信犯でしょ」

オペレーター「板夜さん、ギリギリラインを攻めるようなアシストは控えてください」

板夜 「はいはい…マスター、板夜なんかテンションあがっちゃった。マスターも板夜と一緒に叫ぼうよ。いくよ？ 3・2・1…」  
(※ピー音)

オペレーター「…中型機の破壊を確認しました。次の攻撃に備えてください。『正攻法』でお願いします。でない…消されますよ？」

板夜 「うっ…。マスターっ、オベ子が怖い。あんまりいじめると、板夜引きこもっちゃうからねっ。ぶん！」

オペレーター「板夜さん…現実から目を背けたい気持ちは理解できます」

板夜 「なっ何のことよ？」

オペレーター「おわりのはずです。オペレーションシステムの数値に僅かではあります但し低下が見受けられ、板夜さんの動揺が伺えます」

オペレーター「でも、逃げてばかりでは、板夜さんが一番嫌わなければならない方には回り着けません」

板夜 「うるさいっ！ 意味分かんないこと言わないで！ マスター、アイツ黙らせて！」

オペレーター「板夜さん！ マスターが一番板夜さんの身近にいる良き理解者なのです。マスターのお気持ちも考えてあげてください」

板夜 「マスター…。ごめんなさい…。板夜、マスターを困らせてばかりね。でも…この気持ちをなんて説明すればいいのかわからないの」

板夜 「人の、マスターの助けとなるように直された板夜たちだけ、その範疇までは考えたことがなかった。ましてや、敵側に人間がいるなんてこと。想像もしなかった」

板夜 「もしかして板夜は、形は違えど、アイツと同じ事をしてるんじゃないかって思って…」

板夜 「板夜どうしちゃったんだろう。どうしてこんなに…気持ちが揺らぐんだろう。マスター板夜おかしいよね？ こんなんじゃ、板夜何の役にも立てないよ…」

## ◆ワーニング表示

オペレーター「前方から高エネルギー反応！ きます！」

板夜 「戦闘に集中しなげや！ 板夜が迷ったりしたら、マスターすら守れない！」

オペレーター「苦しい砲撃が続くと思われます。ここは辛抱です」

板夜 「辛抱ならずっとしてるっつてば。ねえ、なんか都合のいいお助けアイテムとかないわけ？ それぐらいのサービスがあっても罰は当たらないと思うんだけど」

オペレーター「そんな都合のいいお助けアイテムがご自身で有ることを忘れないで下さい」

板夜 「あれ？ そうなの？ へへへへへ。板夜勘違い！」

## ◆装甲の破壊時

オペレーター「敵装甲の破壊を確認！」

板夜 「マスター、突撃口が開いたわ。このままガンガンぶち込むわよ！」

## ◆装甲の一部破壊

板夜 「やっと素顔を見せてくれたのね。厚みっばっかでいがついたけかと思ってたけど、結構華奢な奴じゃ〜ん。マスター、アイツ見た目だけよ！」

## ◆最後の装甲を破壊

オペレーター「敵装甲、全破壊を確認しました！」

## ◆ボスの残りライフ50%

オペレーター「敵機信号の弱体化を確認。そのまま攻撃を続行してください」  
板夜 「言われなくても手を留める気なんてないからっ。熱源反応増幅確認。マスター、アイツの最後のあがきが始まるわよ！ 注意してよね！」

オペレーター「敵機砲撃レベルアップ予測！ きますっ！」

板夜 「うろっうろっうろっ。機体の限界値超えちゃうよ。マスター、持ちこたえて！」

オペレーター「敵機砲撃レベルアップ予測！ きますっ！」

板夜 「うろっうろっうろっ。機体の限界値超えちゃうよ。マスター、持ちこたえて！」

## ◆ボス撃破

板夜 「敵機撃破を確認。ふう〜なかなか手にこずらせてくれちゃって。これで中層層はクリアね。板夜たちちよつと無敵になってきたんじゃない？ ねマスター！ …はあ…」

## ◆ボス撃破後

オペレーター「マスター、専用回線開かせて頂きます。これは承知なことがもしませんか？ 私の話を聞いて頂けますか？」

## ◆リザルト

オペレーター「エレメントドール・エクストラZ型は他のエレメントドールとは異なり、『自由意志』を与えられた特異な存在です。プロジェクト尊皇には、人類を助けるというコンセプトの他に、別の思惑がありました」

オペレーター「『自由な意思を持って我を愛することこそ真なるものではないか』これは『墮天使』の一説にある神のお考えです」

オペレーター「これがヒントとなり、エレメントドールが自由意志を持って人間を愛することができるのなら、それは誠に人類の助けとなるのではないかと期待されました」

オペレーター「だからこそ、人が生活する環境下でテストは続けられ、今の板夜さんが出来上がったのです」

オペレーター「板夜さんの気持ちは本物です。システムが導き出す苦味ではありません。マスター、どうかその気持ちを受け止めてあげてください」







# STAGE 4 覚醒 - 夢を水の谷へ -

機械化人間と化した人間。その存在を知った桜夜は衝撃と困惑に動揺を隠さなかった。人類の助けとなるべく存在する自らの意味に悩み、迷い、苦しむ。それは自由意志を与えられた「ドール」が初めて経験する「感情」とは人間の「理性」というものだった。

## ◆ ミッションスタート

オペレーター「第四エリア進入です。地下通路を進み最深部へ向かってください」

オペレーター「ここからは敵機の攻撃が一層激しくなると予想されます。『迷い』は危険ですよ」

桜夜「…分かってるわよ。マスター！ 気を引き締めろよ！」

桜夜「ねえマスター…マスターは何のために戦うの？ 今こうして攻めあつていいる僕らは、姿は違っても元は…人間…なんじゃない？」

桜夜「その…何て言うか…マスターはどう思ってる？ 桜夜はとっても嫌な感じ。こう…胸のあたりがチクンとするの…」

桜夜「ああ！ マスター！ 桜夜の胸見たでしょ？ 絶対見た！ 変っねっ！ どうせどうせ桜夜の胸はボタンコですよーだ。ふんっ。ドールだってちょっとくらい成長してくれてもいいのに…。パーツ交換してもらおうかな…」

オペレーター「桜夜さん、そういったアフターサービスはございません」

桜夜「なっ、何で桜夜の気持ち分かったの？ アンタ、エスパー？」

オペレーター「…桜夜さん…本当に残念です」

桜夜「何が？ 意味分かんないこと言わないでよねっ。…ちっちゃなみに。アンタは何カッパあるのよ」

オペレーター「ご想像にお任せします」

桜夜「むっ。どうせ桜夜と変わらないくせにっ！ いいのよ別に。ボタンコだってマスターは気にしないもん。ねっ、マスター？」

桜夜「ボタンコで判断する男なんて死ねばいいのよ。ハイパーで一瞬にして塵にしてやるわ」

オペレーター「桜夜さん…ブラックすぎます…」

桜夜「なーに？ オペ子？ 何が文句あんの？」

オペレーター「ごさいません…」

桜夜「でっしょ？ って、ちがっ！ うっ！ ボタンコの話なんてどうでもいいのよっ」

桜夜「そりゃ小さいよりは大きいほうがちよっと羨ましいけど。そんなことより、私が知りたいのは胸がチクンチクンってことなの！ マスターのバカさ」

オペレーター「完全に八つ当たりですね…。桜夜さん、落ちついてください」

桜夜「落ちついてるわよっ。でも…桜夜は何が言いたいのかわからなくて…ちよっとイライラしてる…ごめんね、マスター。どうしたら桜夜のこの気持ちを分かってもらえるの？ はあ…」

## ◆ 中ボス登場前

オペレーター「お話しする前に…大型機との接触を確認。距離500です。まずはここを乗り切りましょう」

桜夜「言われなくてもやるわよっ。大型機の熱線確認。マスター、来るわよっ」

## ◆ 中ボス撃破

桜夜「確かに攻撃力がアップしてきたわね。マスター、この先のボス戦、手こずるかもしれない。脳内シミュレーションも効果的よ。桜夜も予測データをまとめるわ」

オペレーター「こちらでもシミュレーションを組み立ててみます。桜夜さんのデータを転送して頂けますか？」

桜夜「しっやうがないなあ。桜夜、この転送作業好きじゃないのよね。女子の脳内降くなんて、卑劣だわ」

オペレーター「桜夜さん女子力高いですからね」

桜夜「分かる？ 何ならアンタの恋愛相談とか乗ってあげるわよ」

オペレーター「ありがとうございます。さて…攻撃を続けながらお話を聞いて頂きたいのですが、桜夜さん、よろしいですか？」

オペレーター「マスター、ここは私に一任頂きたいと思います」

桜夜「何よ、急に改まっちゃって」

オペレーター「桜夜さん、これからお話しすることは、生前ドクターからその時がきたら話してほしいと、我々首領蜂隊に託されていたことです。今がその時と判断されましたので、お聞きください」

桜夜「ババが…？」

オペレーター「桜夜さん…いえ、エレメントドール・エクストラタイプZには『人間を理解するため』に与えられたものがあります。それはドクターからお聞きかと思いますが」

桜夜「知ってるわ。ドールの中でも桜夜と…アイツにだけ存在する『心』。そしてそれを操る『自由意志』というものよ」

オペレーター「ではお聞きしますが、桜夜さんはマスターのことは好きですか？」

桜夜「なっ何よ急に。そんなの決まってるじゃない…。桜夜の気持ちにはマスターが一番分かってるわ。わっ？」

オペレーター「では…願望についてはいかがですか？」

桜夜「アンタバカ？ 決まってるじゃない、あんな奴大っ嫌いよっ！ 名前を聞いただけで腹が立つわっ」

オペレーター「それでは最後に…願望さんのことは…」

桜夜「やめてよっ！ アンタ…桜夜を怒らせたいの？」

オペレーター「いいえ。この三つの質問で桜夜さんが私に見せた『心』。これは人間が持つ感情というものです。ご存じですよ？」

桜夜「喜怒哀楽ってやつでしょ」

オペレーター「はい。この感情というものは、時として人々を悩ませ、迷いを生み出し、苦しめます」

桜夜「悩ませ、迷いを生み、苦しめる…？」

オペレーター「人間には感情に対して『理性』というものがあります。この二つが相反する時、人は答えを導き出す過程において、悩み、迷い、苦しむことがあるのです」

オペレーター「桜夜さんは今まさに、感情と理性の狭間に立たれているのだと思います。桜夜さんの胸の痛みは、ドールとしての存在意義をかけた葛藤なのです」

桜夜「葛藤…『心の中に相反する動機・欲求・感情などが存在し、そのいずれをとるか迷うこと』桜夜が迷ってる…っていの？」

桜夜「でも、大佐は言ってた。戦闘において『迷い』は命取りだ。迷ったら負けだ。桜夜は…負けちゃうの…？ マスターを守れないの？」

桜夜「でも、オペ子の言ってることは桜夜に該当ありだわ。桜夜は、人類の助けとなる存在…。でも敵は元人間…。桜夜は…マスターを、首領蜂隊を守るために…人を…コロシテル…」

オペレーター「桜夜さん、迷ってもいいんです。悩んで、苦しんで、それでも桜夜さんが答えを導き出せるのなら、それは必要なことなのです」

オペレーター「苦悩や葛藤を乗り越えることができるのが『人間』なんだ。ドクターはそう桜夜さんに伝えてほしいとおっしゃってました」

桜夜「ババが桜夜に…？ 感情と理性に揺れるのも人間。それを乗り越えられるのも…人間。桜夜は、人間を助ける存在…！」

桜夜「ババ、桜夜ちよっとだけど、分かったよ。桜夜は、桜夜の思う人間を助ける！」

桜夜「マスター、オペ子、首領蜂隊のみんな、ありがとう。桜夜はまだ答えを導き出せないけど、それでもいいんだよね。きつと見つけるから」だって、桜夜はできる子だもん」

オペレーター「はいっ。それでこそ桜夜さんです」

桜夜「マスターっ、桜夜はこの戦闘で必ず答えを見つけてるっ！ そのためにも全力で敵に向かっていかなきゃねっ！ いっくわよー！」



## ◆ワーニング表示

オペレーター「巨大な未知機が接近中！注意してください！」  
 桜夜「何よっ。図体アガったって。桜夜はビビんないんだから。大きけりゃいいってもんじゃないうて悪い知らせやん！」  
 オペレーター「桜夜さん。何か違う感情が入ってませんか？」  
 桜夜「アツタの気のせいよ！」  
 オペレーター「そうですか、失礼いたしました。敵機は三層構造です。油断しないでください！」

## ◆装甲破壊時1

オペレーター「敵の第一装甲の破壊を確認！」  
 桜夜「まずは表の顔が割れたって感じね。まったく、厚化粧の男なんていつかのなんとかならずで十分よ！」  
 オペレーター「敵機形態の変化に伴い、攻撃形態が変化します！」  
 桜夜「砲塔丸見えじゃない。マスター、360度方向からの砲撃を予測。乱打戦になるわよっ！」

## ◆装甲破壊時2

オペレーター「第二装甲破壊を確認！次で最後です！」  
 桜夜「何よ。実態はただのオチビじゃない。弱い奴ほど装甲固めて大きく見せたがるのよね。中身の無いヤツほど吠えたがるって言うし！」  
 桜夜「マスター。ささかし立派な負け犬の遠吠えを聞いてあげようじゃない。ほらっ。さっさと泣きなさいよ！」

## ◆ボスの残りライフ50%

オペレーター「敵機情報の整体化を確認。そのまま攻撃を続けてください！」  
 桜夜「アツタみたいな奴に食けてる場合じゃないのよ。桜夜には、もっと分からせてやらなきゃいけないヤツがいるの！悪いけど、これで終わり。マスター。留め刺すわよっ！」

## ◆敵機破壊～後反転

オペレーター「敵からの攻撃が激しくなります！」  
 桜夜「死にたいのよっ！最後くらい男らしく潔く死になさい！」

## ◆ボス発見終了

オペレーター「目標完全に沈黙しました。ついにここまで来ましたね。いよいよ、最終決戦です！」

## ◆リザルト

桜夜「最終決戦…。マスター…やっとうり難いよ。桜夜たちから全てを奪った悪かなアイツに…」  
 桜夜「アイツだけは…絶対に許さない。どんなに泣いたって、どんなに謝ったって…最後はその身で償ってもらう…」  
 桜夜「桜夜はもう迷わないよ。桜夜が本当に守らなければならないものが分かったから。桜夜は…大切な人たちの「心」を守る！」



## STAGE 98 四層撃撃～桜夜と四層～

機械化人間の最終ボス四層。それは桜夜と共に開発されたエレメント・ドールの雛形だった。対峙する桜夜は何を思い、そして導かれたミッション“四層撃撃”を遂げることが出来るのだろうか。桜夜には桜夜の、四層には四層の正義が燃える。二人の行く末は…。そして、最後にそこに残るものとは…。

## ◆ミッションスタート

オペレーター「敵の最深部エリアへの侵入開始。先行偵察部隊より中核部に最大目標が確認されました。…ついに、対面しますね」  
 桜夜「うん…桜夜には分かる。アイツを感じるよ…。そして、アイツも桜夜を感じてる…ね。テディ、バニー…」  
 オペレーター「中核部までの敵陣営はこれまで以上に強化されていると思われます。どうぞご無事で」  
 桜夜「なあに。そのこの世の終わりのような空気。いつもみたいに明るく送り出してよ。アツタのいつものGOが無いと何が狂うじゃない。ねマスター」  
 オペレーター「失礼致しました。では改めて…グッドラック！お乗りをお待ちしております！」  
 桜夜「さんきゅっ。さっ、マスター。まずはさっさと雑魚を片づけるわよっ！グズグズして、共に蜂の巣なんてゴメンなんだから」  
 オペレーター「予測範囲に点在する敵機多数確認。砲撃予測パターン情報出ません。警戒レベル最大に引き上げてください」  
 桜夜「警戒レベル最大。ここまでくれば多少の雑魚くらい覚悟の上よっ。この程度で落ちるもんですか！」  
 桜夜「って言うてたらテディが落ちたあ…。もう、ダメな子。めっ！」  
 桜夜「それにしても…こんなにも機械化された人間がいるなんて…。みんな、人間でいることがそんなに嫌だったのかな…」  
 オペレーター「人は時として誤った選択をすることもあります。けれど、機械化されてしまった桜夜には、もう、後悔する気持ちも無いのです。悲しいことです」  
 桜夜「悲しいね…誤った選択をしたのなら、後悔すればいいのに。それが許されるのは人間だけなのだから。機械は、後悔はできない…。アイツもそんなのかな…」

## ◆中ボス登場前

オペレーター「敵ワープアウトしてきます！接触に注意してください！」  
 桜夜「ワープ空間確認。衝撃回避！大型熱源反応多数、マスター。多勢に無勢なんてチキンな泣き言聞かないんだから。迎え撃ちにいくわよ！」  
 桜夜「でかっ！こんなのが何層も来るっていうの？勘弁してよお」  
 桜夜「マスター、ここからはガチの戦いよ！迷ったら負け！気持ちの強さが勝負を分けるわ！」

## ◆中ボス撃破

桜夜「ふん、デカイ割に意外と耐久無かったわね。つまんないやつ。ふら～（エアタバコ）」  
 桜夜「これ、一度やってみたかったのよねっ。あれ？どうしたのマスター。なんか…憂鬱してる？」  
 オペレーター「桜夜さん…そんなセリフどこで覚えてきたんですか？」  
 桜夜「お昼にやってたドラマで見たの。クールビューティーって周りの女子が騒いでたわ。大人って感じよね」  
 オペレーター「そうですか…。余計なことかもしれませんが、あまりその女性の真似はされないほうがよろしいかと…」  
 桜夜「なんで？ねえマスター、なんで？もうっ。何なの？二人して桜夜を仲間外れにして。ふんっ、感じ悪っ」  
 桜夜「マスター、決まるっ…ちっさっ！デカイの連続じゃないの？なーんだ、期待はずれ。がっかりよ」  
 オペレーター「桜夜さんっ、大小関係ないですよっ！砲撃の威力は変化ありませんっ！」

桜夜「うるさいわねっ、分かてるわよそれくらい。急に大声だからキーンってなったじゃない。でも、見た目の衝撃ってあるでしょ？」  
 オペレーター「いいんです！戦闘に集中しましょうっ！」  
 桜夜「意味わかんないわよ。アツタ。まあ、とにかくやればいいでしょっ。やればよ」  
 オペレーター「はいっ。桜夜さんが戦闘に集中してくれば、指令室も遅れぬことはありせんっ！」  
 桜夜「アツタ…頭おかしくなったんじゃないの？ねえマスター、オペ子がいられちゃった…ってあれ？マスター？」  
 オペレーター「次々来ますっ！」  
 桜夜「もうっ、しつこいなあ。連続して分かっててもこれは結構ツライ…。マスター、ちゃんと呼吸してる？眠さも忘れないでよっ。ドライアイになっちゃう」  
 桜夜「ねえマスター…ひとつだけ、桜夜のお断りを聞いて。この先…もしアイツに会うことができたなら…うらん会った時、桜夜はいつもの桜夜でいられないかもしれない」  
 桜夜「これまで桜夜を支えてきたのは、アイツへの強い怒りと憎しみ。でも…正直言うとね、桜夜はまだほんの少しだけ、アイツを信じたいと思ったりなんかしてるの…。バカだよな？」  
 桜夜「だから、もし…もしもね、桜夜がマスターや首領蜂隊を裏切るような行動に出たら…その時は…桜夜をコロシテ…」  
 桜夜「えへっ。そんな願しないで。マスター。桜夜にはちゃんと守りたいものがはっきり見えたの。桜夜は人間の「心」を一番に守りたい。とってもあつたかて、やさしくて…桜夜大好き！」  
 桜夜「桜夜はね、マスターや首領蜂隊を思う桜夜が好きなの。そうじゃなくなった桜夜なんて嫌。だからね、マスター、お願い…」  
 桜夜「て、少しオセンチになっちゃったっ！マスターが隣にいてくれて安心するからかな…なーんてね。てへへへ」  
 オペレーター「ワープ空間消滅を確認。次、最後です！」

## ◆ワーニング表示

オペレーター「未知通信をキャッチしました。…なんでしょう…これは…。これは…巨大な…蜂…？データベースに該当なし。モニター転送します」  
 桜夜「何なのこれ…。コイツがボスなの…？」  
 オペレーター「分かりません。ただ、驚異的な高エネルギー反応を確認。気を付けてください！」  
 桜夜「（息をついてください…つたって…。六機の砲台？くわくわ動いてポイント定められないっ。選り捨てほうが無理な話だけど、マスター選んでっ！）」  
 桜夜「六台のうちもの1機を倒すってね。全部を相手になんて桜夜の身がもたないよっ」  
 桜夜「あめあめふれふれますあがあ～！ハイパーでお迎えうれしーなあ～！ばきゅんばきゅんドカンドカンばいばいばい！」

## ◆装甲破壊時

オペレーター「敵装甲の破壊を確認…。しかし下装甲からの熱源量上昇中です。弾幕きますっ！」  
 桜夜「出たわね、厚化粧の素っぴん。桜夜のほうは何倍もいけてるじゃん。ねっ、マスター」  
 桜夜「いやあ、気持ち悪いっ。桜夜こーゆーのダメなの！イモムシみたいにならねえってさっ。マスター、早く抹殺して！」  
 桜夜「キラキラしたのが落ちてくる…キレイ」  
 桜夜「さっきのキラキラ…まさかっ！前面に敵のシールド展開中。敵側のダメージ低下を確認。くううっ、ヤラレた！ちよこざいなっ！」  
 桜夜「誰よ誰、この世で一番可愛いのはだ～れ？それは、桜夜姫です。いや～ん、やっぱいい。なーんてね！こんの瞳つきめめ！滅びろ！」

## ◆最後の装甲を破壊

オペレーター「桜夜姫の破壊攻撃により、敵装甲、全破壊を確認しました！」

桜夜「オペ子…何かそれ装められてるといよりは悪意を感じるわ」  
 オペレーター「敵からの攻撃が激しくなります！」  
 桜夜「ごまかしたわね！マスター。最後の悪あがきに付き合ってる間は無いわっ。容赦無く撃ちこむわよっ！」

## ◆ボス発見

オペレーター「敵、エネルギー反応消失。完全沈黙します。勝利です！」  
 桜夜「当然よわねっ！マスターと桜夜が負けるわけないって…」  
 桜夜「マスター…手ぎゅってしていい？桜夜、なんか急に涙が止まらないの…。感じるでしょ？バニー…アイツが来るっ！」  
 オペレーター「より強力なエネルギー反応を確認！偵察部隊から提供されたエネルギー波と一致します。最大目標、四層ワープアウトしてきます！」  
 四層「やっぱ来ちゃったのね」  
 桜夜「開…蜂…」  
 四層「あなたなら必ず私の元に辿り着くと思ってた…桜夜」  
 オペレーター「桜夜さん、どうしました？マスター、桜夜さんの感情波形に異常を確認。現状報告をお願いします」  
 桜夜「アイツが…アイツの心が…。桜夜に…直接話しかけてくる。いや…いやっ、桜夜を悪くしないで！」  
 オペレーター「エレメントドール四層の特殊回路…。危険です！リモートで特殊回路を遮断し、桜夜さんと目標の回路をつなぎます！」  
 四層「あ～あ、切られちゃった。せっかく昔懐かしい話でしようと思ったのに。つれな～い」  
 オペレーター「偵察部隊の報告通り…驚くほどの高エネルギー…。これよりZ-002、特別ミッションへの移行を開始します。システムの更新を開始」  
 桜夜「大丈夫よ桜夜…目の前のアイツは敵…アイツは敵…四層なのっ！システム更新のチェック…オールクリア。マスター、第二形態への移行可能を確認。変形させるわよっ！」  
 オペレーター「第二形態への移行を確認。エネルギー充填完了。問題ありません」  
 四層「あれれ？そっちも変身できちゃうんだあ。すご～い！ちよっとは進化してるのね。なかなか楽しめそう」  
 桜夜「ごちゃごちゃごちゃごちゃうるさいのよ…。そのいつも前天然な声が、桜夜、大っ嫌いだった。アツタはそうやって、桜夜の大事なものを奪っていく。でも、それもこれで終わりよっ！全力でぶっ潰してやる！」  
 四層「ごわ～い。そんなあなたには、こんなのプレゼントしちゃいま～す！私のお花畑よっ！」  
 桜夜「くっ、お花畑はアツタの頭の中だけで十分よっ。マスター、こっちも負けずにいくわよっ」  
 四層「は～りや～っ！平気だも～ん」  
 四層「ふふっ。相変わらずの甘えん坊ちゃんね。一人じゃな～んにもできないんだから」  
 四層「いつも私の後ろに隠れん坊。今はマスターの後ろに隠れん坊なの？くすくす」  
 桜夜「今の桜夜はあの時の桜夜とは違うのっ。馬鹿にしないで！」  
 四層「きゃはは。怒ってる～。あの時と違って言うなら、証明してみせてよ」  
 四層「私のお花畑第二だ～ん♪」  
 四層「私に勝つことができたなら、成長したって認めてあげる」  
 四層「マスター、負けたらあなたには私のマスターになってもらおうかな。自分のドールだもん。一蓮托生でしょ？どんなタイプの機械になりたいか考えておいてね」  
 桜夜「そんなっ…」  
 四層「安心して、マスター。私たちの世界はとても進化に満ちてるの。きっとあなたの助けになるわ」  
 桜夜「マスターは絶対アツタになんか選さないっ。今度はそ…桜夜が守ってあげる！」  
 四層「か～っこい！～！私が倒れちゃうぞよ！」



オペレーター 「司令部より通達です。開発ことエレメントドール・エクストラ Z-001 はエレメントドールであるとの認識が確定しました」

オペレーター 「司令よりミッションの一部を変更。撃墜命令が解除され、新たに爆撃命令が出されました」

桜夜 「爆撃命令？ だって、情報解析するから撃墜後に機体を回収するって…」

オペレーター 「エレメントドールとなつてしまつては、あまりにもリスクが大き過ぎるとの判断です」

桜夜 「…エレメントドール…」

陽菜 「やっぱり私を爆撃するんだ。/リバの言つてたとおりね」

桜夜 「えっ？」

オペレーター 「内部通信へのハッキング？ しまった！ 桜夜さん、外部通信を切断してください」

桜夜 「え、でもオペ子…/リバの言つてた通りって…どうということ？」

オペレーター 「話をでっち上げているだけです。怒られないために、こちらからリモートで回線を切断します」

陽菜 「そうやって都合の悪いことは隠すのよね」

オペレーター 「回線が切断できない？ …システムに何者かの侵入形跡を確認。乗っ取られています」

陽菜 「知りたいでしょ？ /リバが言つてたこと」

オペレーター 「桜夜さんダメです！ マスター、止めて下さいっ！」

陽菜 「私は嘘はつかないわ。卑怯な人間とは違うもの」

桜夜 「嘘つきっ！ アンタは…武器を持たない研究所のみんなを…攻撃したじゃない」

陽菜 「ふふ。その前に教えてあげる」

陽菜 「/リバたち研究所のみんなは、私たちのどちらかがエレメントドールになつてしまう可能性を知つてたのよ。だって、私たちエクストラはドールの情報を基に作られたんだもの」

陽菜 「それにもう一つ言えば、大佐たち首領蜂隊の上層部も知つてゐるわ」

桜夜 「嘘よっ」

陽菜 「嘘じゃないわ。だって、/リバたちにドールを基にドールを作れて命令したのが大佐たちだもの」

桜夜 「デタラメ言わないでよっ。オペ子、ねぇアイツの言つてることは嘘でしょ？」

オペレーター 「…でっちあげ…です」

桜夜 「オペ子…？」

陽菜 「ドールになる可能性は50%。もしその片鱗を見せた場合は、即刻凍結、抹消しろ。はじめから決められてた。そして、私は凍結された…」

陽菜 「でも、私たちエクストラは自由意志を与えられたドール。人間と同じように感情を持つことが許されたのに、彼らは私を虫けらと同様に殺そうとしたのっ」

陽菜 「そんなの嫌よっ！ 私はもっと生きて、もっと人のために何かしたいの。もっともっと世界をより良くしたいのに」

桜夜 「だからってなんで/リバたちを…ヒドイよっ」

陽菜 「/リバは…わたしを抹消しようとした時、躊躇したの。可哀想に思つてくれたのね…。でも、そのままここに居たら私は殺される。逃げ出そうとした時、あの方が手伝ってくれたの」

桜夜 「あの方…？」

陽菜 「人間は己の欲望にとっても忠実。離れて汚い」

陽菜 「でも機械化惑星人のみんなは、みんなでも！ 良く生きていこうと日々進化してるの。素敵でしょ？ 人間にもそういう進化が必要だわ。だから私はみんなをこの世界に連れていってあげるの」

桜夜 「…アンタの言いたいことは分かつたわ…」

陽菜 「さすが姉妹ね！ 今なら私の仲間に属して迎え入れてあげるわ」

桜夜 「でも、断るわっ！ アンタが生きたい気持ちもわかる。だからと言って人を人でなくするというアンタの答えにはちつとも賛同できないっ！」

陽菜 「そう…。ぎゅんねん。ならば、滅びてもらうしかないわね」

陽菜 「へーんしん！ もう優しくなんてしてあげないんだからっ。きやはははは」

桜夜 「優しくされた覚えもないわよっ」

桜夜 「マスター…桜夜は勝手に自分で答えを出しちゃつた…。もしこれがマスターを守れない結果につながつてしまつたら…桜夜を恨んでいいよ」

オペレーター 「桜夜さん、私たちは謝らなければなりません。桜夜さんのこと…信じられませんでした。共に戦う仲間なのに…情けないです」

桜夜 「ふふっ。人間だもん、そーゆーこともあるよね」

オペレーター 「桜夜さん…大人ですね」

桜夜 「いい女つて言つてほしいなあ」

オペレーター 「ふふ。このあと、女子会の予定があるんです。いい女の桜夜さんを誘つてもいいですか？」

桜夜 「女子会？ 桜夜様れてたんだあ…。どっどうしてもつていうなら、行つてあげなくもないわ」

オペレーター 「はいっ。ぜひ！」

桜夜 「マスター、桜夜この後女子会の予定があるの！ さっさと終わらせるわよ」

陽菜 「なんか調子づいちゃって…ムカつく！ 早く食けを返せなさいよ！」

桜夜 「負けなんか認めないわけ無いでしょ！ 負けるのはアンタよ！」

陽菜 「なんで悪いわけ？ /リバは嫌いなんだけど」

桜夜 「マスターは桜夜がちょっと失敗して落ち込んだりしてると、バカだなあつて頭撫で撫でてくれるの。バカな子は可愛いんだって！」

陽菜 「そんな小細工に踊らされて、バカみたい。いい加減目覚ましなさいよ。いいように使われてるだけなんだから」

桜夜 「アンタが…抹消されかけたことには同情する。でも、機械化惑星人に誘惑されて人間をちゃんと見ようとしないうアンタには同情しない」

陽菜 「私が人間をちゃんと見てない…？ おかしなこと言わないで。私はちゃんとこの目で、人間というものを見てきたの」

陽菜 「己の欲望のために、他を認め合つて共存することを知らない。この世界で最も愚かで、最も進化のない生き物。私たちの世界のような進化を遂げれば、人もみんな自由と平和な幸せに満ちた世界を手に入れることができる。それは結果として人類の助けとなるはずなの」

桜夜 「…がう…ちがう…アンタは間違ってる！ 確かに人間は時として過ちを犯してしまう。けど、それでもみんなハッピーになりたいと思う気持ちは同じなの」

桜夜 「どうすれば自分のことを分かつてもらえるのか。どうすれば相手のことを理解できるのか。ちゃんとみんな考えてる」

桜夜 「私たち機械からしてみれば、人間の進化は遅いかも。でも、人間には私たちにできないことが沢山あるのよ！ 機械には不可能なことは永遠に不可能でも、人間には不可能を乗り越える力があるの」

陽菜 「不可能を乗り越える力…？」

桜夜 「そうよ！ 機械に頼れば正義が悪かなんていうのは単純明快だけど、人の心はそんなに単純じゃない」

桜夜 「迷いが足を止めさせ、苦しみか心を虫食ひ。けれど、そこで流した涙は心の栄養となつて、再び前へと踏み出す勇気をくれるはず！ それが人間の可能性であり、進化だと思うの」

桜夜 「わたしたちはそんな人間の“一歩”を支えるために在るべきだと思うの。きつかけを作ったり、背中を押したり、手を引いたり…人が進化する途中に居て、支えとなればいい。そんなサポートができれば、桜夜たちはとっても幸せ者だと思うわ」





陽菜 「変えることが…助けること…。そういえば、パパが言ってた。陽菜と桜夜と、二人で変えあい助けあいながら、成長してくれたら嬉しいって…。私は…間違った答えを選択してしまったの…?」

## ◆ワーニング表示

オペレーター 「巨大な熱源反応を確認! 測定不能。識別反応も確認できま…高エネルギー反応多数! きます!」

桜夜 「マスターっ、回避間に合わないっ!!」

## ◆爆撃画面～陽菜減じる

桜夜 「…なんで…何でなの…。ねえ…なんでほつたりなんかするのよっ、陽菜!」

陽菜 「ふふっ…やあつと…名前…呼んでくれた!」

桜夜 「何でよ? どうして桜夜たちの爲になんて…。陽菜、待つて、今すぐ回収してラボに連れていってあげるっ!」

オペレーター 「桜夜さんッダメです! 敵攻撃続きます!」

桜夜 「でもっ、陽菜が死んじゃうっ!」

オペレーター 「諦めて下さい…!」

桜夜 「そんなのいやっ。ねえマスター、そんなの嫌だよお…お願い…陽菜を助けて…桜夜のたった一人の家族なのお…」

オペレーター 「マスター、ミッションの最大目標が変更されました。おそらくこれが陽菜さんを導いた正体です。コードネーム“随想”。爆収命令です!」

桜夜 「随…随…。オマエさえ…オマエさえ現れなければ…陽菜は…パパたちはっ! 絶対に殺す!」

## ◆随想爆収

オペレーター 「最大目標“随想”の完全破壊を確認しました。ミッション終了です!」

## ◆リザルト～随想

桜夜 「陽菜っ…陽菜、陽菜、陽菜!」

## ENDING

陽菜 「桜夜…。無事に…ミッション…おめでとう…」

桜夜 「陽菜のバカ! おたんこなす、養乳っ!」

陽菜 「ふふっ…養乳なのはお互い様…」

桜夜 「桜夜…はじめて…初めて私に自分の本当の気持ちを言ってくれたね…。私嬉しかった。マスターと一緒にいることで、桜夜もちゃんと成長したんだ!」

陽菜 「引込み思案で器用な桜夜がちょっと心配だった。でも、今の桜夜なら安心。桜夜…ごめんね。辛い思いをさせて。私、桜夜が大好き。とても大切だった…」

桜夜 「うん。桜夜も陽菜が大好き! 陽菜みたいに明るくて素直なドールになりたいかったの。嫌だったのよ?」

陽菜 「ほんと? 嬉しい。桜夜、ねえ笑って。桜夜の笑顔…素敵…」

桜夜 「ひな…? やだ、やだよお…起きてよ陽菜…」

ひな





## 3

## INTERVIEW

## インタビュー

## 皿良 (イラストレーター)



キャラクターデザイン

—アーケードから約一年で家庭用ゲームとして発売する事になりました。アーケードと家庭用で6人のキャラクターが登場しますがどのキャラクターが一番のお気に入りですか？

全部気に入っていますが、3体一組で調整したアーケード版の「朱理」「光」「真璃亜」は別格です。

—家庭用移植で新規に桜夜が追加されました。どのようなコンセプトでデザインされたのでしょうか？

最初にデスマイルズのようなゴスロリイメージの要望があったため、最大往生の世界観に合うような未来的なゴシックロリータをコンセプトとしました。

—新キャラ桜夜の衣装のコンセプトを各衣装ごとに教えてください。戦闘服がサイバーゴス風、私服は秋葉原系アイドル風、水着はシナリオ担当氏の押しあつたかぼちゃぽんつ型になりました。

—ストーリー性が強いモードの新キャラ、桜夜ですがシナリオライターと一緒にキャラクターを作り上げていった形になるのでしょうか？意見の相違等はありませんか？

シナリオ担当氏と相談しつつまとめました。衣装デザインはニーソにするかブーツにするか、胸露か軍服が等しいような案が出ていました。大佐をぬいぐるみ化するなんて恐ろしい案も出ていました。

—限定版のパッケージ絵が大往生を彷彿させるデザインになっていますが意識されてやったのでしょうか？

桜夜と陽菜をメインに置くという指定の中、本シリーズのメインビジュアルではパイロットが主生していなければならない…という個人的な思いを込めた結果、このデザインに落ち着きました。



## 平野綾



桜夜役

—家庭用新規キャラクター「桜夜」を演じて頂きました。収録を終えてのご感想をお願いします。

衣装があるキャラクターを演じたことは今まででもあるのですが、本来の桜夜がかなり重い過去を抱えているので、明るい表の顔とを演じ分けるのにかなりのパワーが必要でした。収録後はかなり体力を使って気持ちのよい疲労感がありました。

—桜夜について、どのような印象を持たれましたか？

見た目の印象などから、始めはただ可愛いだけの女の子かと思っていたのですが、毒の吐き方にも過去の経験がかいま見えるような、すごく深い傷を負っている子で、演じているうちにもっと桜夜のことが知りたくなりました。陽菜がいなくなった後に自分や周りの人間を守る為強くなるしかなかった桜夜の心情に心打たれました。

## 下田麻美



オペレーター役

—二つのモードに登場した「オペレーター」を演じて頂きました。収録を終えてのご感想をお願いします。

アーケード版でもオペレーターとして、重要なポジションをお任せいただきましたが、今回は台詞量もぐぐぐと増えて、気合いを入れた収録となりました。シナリオの中でも大切な役割を果たします。

—オペレーターについて、どのような印象を持たれましたか？

しっかりとストーリーに絡んでいるので、よりキャラクターとして個性を感じられました。怒ったら怖い、だけど面倒見がよくて、実は優しいお姉さんなんです。彼女自身も、オペレーターとして誘導するだけでなく、物語の中で成長していきます。

## 悠木碧



陽菜(陽蜂)役

—二つのモードに登場した「陽菜(陽蜂)」を演じて頂きました。収録を終えてのご感想をお願いします。

二つのモードがあったので、まるで二役演じられたような達成感です！ 悪役ってとっても楽しいですね！

—陽菜(陽蜂)について、どのような印象を持たれましたか？

残酷な子供のふりをした大人って印象でした！

—ご自身がマスターの立場なら、どのようなサポートをしてくれるエレメントドールがほしいですか？

日々の生活に必要なことをサポートしてほしいです。炊事・洗濯・家事全般ですね。明らかに使い方が間違っていますが(笑)。

—主題歌も担当して頂きました。どのようなイメージで歌われたのでしょうか？人形に感情が宿るような、無機質なところから生まれた何かが思念の流れに飲み込まれていくようなイメージを意図しました。現実やすれ違い、裏切りの想いにより、操り人形が自分の力で動き出す瞬間が描かれていると思います。

—最後にプレイするユーザーさんに一言お願いします。

キャラクター、そして主題歌を担当させていただけて光栄です。迫力のある怒首領蜂の世界を、どうぞご家庭でお楽しみください！

—ご自身がマスターの立場なら、どのようなサポートをしてくれるエレメントドールがほしいですか？

余裕がある、大人で綺麗なエレメントドールを希望します。指示に従うだけでなく、時には道もあつと云わせるようなアイデアを出して実行してくれるような行動力があると頼みたいです。

—最後にプレイするユーザーさんに一言お願いします。

怒首領蜂のダイナミックさと爽快感をご自宅で思う存分味わってください！オペレーターさんがしっかりとサポートさせていただきます。

—ご自身がマスターの立場なら、どのようなサポートをしてくれるエレメントドールがほしいですか？

キャラがみんな可愛くて迷っちゃいますね！

—最後にプレイするユーザーさんに一言お願いします。

最後までプレイして、みなさんの本心を聞き届けて頂ければ幸いです！よろしくお願いします！

## Zwei



Xbox 360モード エンディング曲「Heading for tomorrow」

Megu (Ba)

怒首領蜂フアンみなさまこんにちわっしょい！ Zweiです。今回、作品の曲を担当させて頂きました！ 怒首領蜂は以前から気になっていたゲームで、多分自分ではクリアは出来ない領域のゲームだと思いつつも、あの世界観が好きで拝見していました。

まさかの曲を奏でる事ができ、嬉しいあまりです！サイキックラバーのYOFFYさん作曲のアレンジという初の共演もでき、かなりカッコイイ作品になっております。是非是非楽しみにして下さい〜！！

Ayumu (Vo)

この世にこんなゲーム？これがゲーム？なんじゃこりゃ？！！

できません。ワタシニハ〜なので、皆さんクリアしてくださいよ〜

このゲームをクリアした時には、まず眼を閉じ、私達の曲でたっぷり脳髄を潤し、癒されましょう！御待ちしております。



## 池田恒基

Xbox 360 版

——主に何を担当しましたか？

AC版でプロジェクトのリーダーを担当していた池田です。今作は蜂シリーズということで、ゲーム全体の企画全般から始まり、主だった作業としては敵の配置とその攻撃。大半の中ボスの攻撃などを行っています。今回ボスはほとんど市村に任せていた関係で私は触れていないのですが、随分だけはやって欲しいと言われた関係で、それだけは私が担当しています。

当初はほぼ全般に携わっていましたが、諸々の事情もあって最終的には斎藤、小泉、木村に作業を委譲した形になりました。

Xbox 360版では、新機体の制作とXbox 360モードを担当しました。

——360版最大往生で一番苦労した事は何でしょう？

360モードの企画とその調整ですね。シンプルな構成にしつつ、奥の深いゲーム性の構築は本当に難しいです。

——今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？

開発内部的な話で恐縮ですが、制作過程において様々な出来事があり、完成までに困難を極めた作品です。しかし、その過程において当時の

部内のメンバーが様々な形で協力し、その困難を乗り越えてくれました。そういった意味では、私の手から単立って行った蜂タイトルでもあるので、感慨深いものがありますね。

——自身が担当した箇所、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。

新機体です。微チート気味とも思える最強スベックにご期待下さい。

——ACと比べメモリー等の制約は、かなり楽になったと思いますが、360版の制作にあたりスベック部分に関しては、特に問題無く制作できましたか？  
毎度のことですが、AC版に比べ出来ることが飛躍的に多くなります。Xbox 360版です。

——最大往生をプレイしている方へ一言

紆余曲折あったAC版を、今でもプレイしていただけるプレイヤー様には感謝の言葉しかありません。ありがとう。  
AC版をプレイしている方、またかつてプレイしていた方も、Xbox 360版には過去タイトルではやったことのない様々な新要素が入っていますので、ぜひともプレイしてみてください。

## 市村崇志

Xbox 360 版

——主に何を担当しましたか？

アーケード版では主に、ボスの作成を担当しました。1ボス4ボス5ボスを担当しています。Xbox 360の方は、システム周りメニュー周りを担当しました。

——360版最大往生で一番苦労した事は何でしょう？

今まで、当社の作品の中ではリソースの量がかなり多いのでそれをメモリー内に入れるのに苦労しました。

——今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？

怒首領蜂シリーズという事で、今までの作品を超えないといけないということでプレッシャーがかかった作品です。ボスの攻撃を作ってもなかなか思い通りの攻撃が作れず、ネタにかなり困ったという印象が強いです。

——自身が担当した箇所、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。

5ボスのクリスタルによる、蜂の巣形状攻撃です。最初デザイナーさんの方からラフ絵を見せていただいた時にすぐに思いついた攻撃で、蜂の巣の制限もあり、出来るかどうか心配でしたが、思い通りに出来てよかったと思っています。

——ACと比べメモリー等の制約は、かなり楽になったと思いますが、360版の制作にあたりスベック部分に関しては、特に問題無く制作できましたか？  
ACそのままの移植となると、容量的には平気でしたが、絵をHDにすると単純計算で4倍の容量になるので、結構入れ込むのに苦労しました。

——最大往生をプレイしている方へ一言

今回は、ゲーム後に取得するゲーム内通貨(コイン)を使って、ショップで色々なものを購入できたり、チームランキングで全国の人と共同してポイントを競ったりと色々な遊び方ができますので、楽しんでください。

## 矢川忍

Xbox 360 版

——主に何を担当しましたか？

AC版ではゲーム全体の流れやファイル管理などの基本構成。Xbox 360版ではそれに加えてリプレイとかリスタートなどの特殊機能関連。チャレンジ、ノービス、オプションなどの追加要素。

——360版最大往生で一番苦労した事は何でしょう？

リプレイのバグ修正。

——今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？

あまりに難しすぎ。

——自身が担当した箇所、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。

リプレイの高速再生、スキップ。1人2人同時プレイ。

——ACと比べメモリー等の制約は、かなり楽になったと思いますが、360版の制作にあたりスベック部分に関しては、特に問題無く制作できましたか？

ぜんぜん楽ではなかったけれど、それほど苦労しなかった。

——最大往生をプレイしている方へ一言

マジですね！？

## 田中周幸

Xbox 360 版

——主に何を担当しましたか？

アーケードは背景、自機、一部の敵キャラ。  
360版はキャライラスト、ヒパチ新モーション以外の全グラフィック。

——360版最大往生で一番苦労した事は何でしょう？

追加部分の仕様がなかなか決まらなかったこと。

——今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？

異議。

## NARICO

Xbox 360 版

——主に何を担当しましたか？

新Xbox 360モードの世界観、キャラクター設定とシナリオを担当させて頂きました。

——360版最大往生で一番苦労した事は何でしょう？

全部です！……の中でも、本来ある5ステージの中に、ストーリーを入れ込む作業は本当に苦労しました。ゲームをプレイしながら尺を感じ取りつつ書いたつもりでしたが、全く収まりきらないという現実には七転八倒でした。シューティングゲームにセリフを入れ込むなんて、本当に無謀な戦いだと思っていましたが、開発担当の皆さまには本当に頑張って実現して頂きました。そのお力に感謝です。

——新キャラクターと衣装はどういう意図で現在に至りましたか？

新キャラクターはまず、「従来の日キャラとは被らない個性＆カラー」を考慮することから始まりました。アーケード版は3キャラクターの世界観を田中さんがきちんと作って下さったので、そこに踏み込むことのないよう、注意しました。大まかな個性を決めた後は、田中さんにご相談し、こんなのが可愛いと思うのですがいかがでしょうかと私の趣味趣向全快でお話ししながら、最終的にきちんとまとめて頂きました。田中さんがご理解ある方で助かりました。安堵。  
幼さを表現したかったので、ぬいぐるみを持たせたいというご相談をしたところ、田中さんが「では小ネタを仕込みましょう」と言ってくださり、ティニーとパニーが登場しました。皆さんはお分かりになりましたでしょうか？ 衣装の戦闘服はゴスロリイメージでオーダーしたのですが、最初の絵を見て「酷いですね」と言った私は、きっと田中さんにとって願っていた存在となったことでしょう。  
ちなみに、チェックの私服は、プロデューサーの趣味です(笑)。そして水着のかぼちゃパンツは……かぼちゃパンツ着てスミマセン！

——自身が担当した箇所が一番気に入っている部分はどこでしょう？

リザルトとエンディングです。今回はセリフ進行型で背景を物語る箇所がありません。だからこそ、田中さんに描いて頂いた絵がとても強い意味を持ちます。どの面も印象的なのですが、その中でも私の要望を最大限活かしてくださったエンディング曲後の3枚、こちらを

——自身が担当した箇所、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。  
壁紙(やり放題)。

——デザインのテイストが最大往生は過去の怒首領蜂シリーズとは違うようにも見受けられますがどういったコンセプトで今回のデザインを決めて行きましたか？

サイバー、CDOL、スタイリッシュ、今までと違うもの。

——最大往生をプレイしている方へ一言

未永くお楽しみ下さい。

是非見て頂きたいです。皆さんは何を想像するでしょう。

田中さんと二人三脚で作り上げることができた、この新Xbox 360モードの世界観を、楽しんで頂けたら本当に嬉しいです。

——シナリオのテーマはなんですか？

エレメントドールという「人類を最大限助ける」ために造られた存在が、その敵と味方に別れた時、それぞれに理由があると考えました。そしてそれはどちらも正しいのかもしれない。  
人類や機械化惑星人はその「思い」のある意味利用する立場にあります。そこには正義があり、悪もある。  
桜夜と蘭菜はその狭間で翻弄されているだけなのかもしれませんが、それでも自分を信じ、大切な人を守りたいという思いを貫く。すれ違ってしまった二人のピュアな揺れる心をメインテーマとしました。

——桜夜ってご自身にとってはどんなキャラクターですか？

そのあまりにも不器用な姿に、ちょっと磨かれてしまう存在です。大好きな人が居て、それを失って、更にはその大好きな人に刃を向ける。こんなに悲しいことは無いのに、無邪気さを演じるつもりがそれもダサい……。自分の感情の伝え方とか周りの付き合い方とか、カクカクしている感じ。ドールなので、生まれた時はもちろんゼロスタートなのに、一体誰に似たんだろうと、ふと思います(笑)。意外と大佐かも？

——一番のストーリーの見所は？

桜夜、蘭菜、オペレーターの関係の変化です。それが顕著に分かるのがやはり5面ですので、ちょっと長めではありますが、頑張ってエンディングに辿り着いてほしいです。

——最大往生をプレイしている方へ一言

シューティングゲームが大好きな方、気になるけどプレイしたことのない方、両方に楽しんでもらえるシューティングゲームを作ろうというコンセプトの元、始まったシナリオ作りでした。  
色々なご意見があるかとは思いますが、怒首領蜂最大往生・新Xbox 360モードの世界観を存分に楽しんで頂けたら、本当に嬉しいです。



## 山本匠

Xbox 360版

—主に何を担当しましたか？

アーケード版の最大往生をかなりやりこませて頂いたプレイヤーサイドの人間として、開発のお手伝いや各種口出しをさせていただきました。主な担当は処理落ちの調整、チャレンジモードの調整、360版新規ゲームモード2種のバランス調整などです。

—360版最大往生で一番苦労した事は何でしたか？

360版新規ゲームモード2種の調整です。この作業は苦労というより、とにかくプレッシャーを感じますね。あれだけ注文をお願いしておきながら拙い調整はできないぞ、っていう。

—自身が担当した箇所で、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。

アーケードモードの処理落ち調整(再現)は良く出来たと思います。最大往生はゲーム性がシンプルなので、他のタイトルと比べて処理落ちの要点が絞りがやすく、そのぶん細かいところまで調整ができました。

## 浅田誠

Xbox 360版

—Xbox 360での発売ソフトは虫姫さまが最後とおっしゃってました。最大往生を発売するきっかけは何だったのでしょうか。

虫姫さまの発売を迎え、私自身ケイブに入社して4年が過ぎていました。家庭用での展開は虫姫さまの制作中の段階で、最後と決まっていた。その後無事発売を迎え、次何しようかな〜と考えていた頃にマイクロソフトさんの裏担当(マイクロソフトさんのケイブ担当ではない、私と長く懇意にもらってゐる通称裏担当)と話をしていた時に最大往生も360に出しようかと話が上がりました。私としては虫姫で最後と区切りをつけていたので、その選択をするべきかどうか悩みましたが、折角の機会だし本当の意味で最後にするのなら色々な障害乗り越えてやり切った方がすっきりするなって(笑)。その後、一度は最後と決まっていた物をひっくり返して、8月のイベントでの発表になりました。経緯的にはこんな感じですかね？

きっかけはきっと裏担当と私が、毎週飲み会にいったから？(苦笑)

—新Xbox 360モードはこれまでの形とは異なり、ストーリーモードで進行しています。物語をつけようと思ったきっかけは何でしょうか。

今までケイブのゲームでは余りストーリーをメインにしたシューティングゲームは制作した事はありませんでした。一度試してみるのはどうだろうか？と話があがり今回制作する事になりました。

—シナリオを読んだ感想をお願いします。

ゲーム中に語る事が中心となり、伝わりやすさを重点に置いたシナリオになってると思います。書き手は色々な制約の中での初めての試みだったので、大変だったんじゃないかなと思います。

—今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？

やりこみプレイヤー視点でハッキリ言わせて頂きますと「(アーケード版は)スコア周りのバランスが悪い!」です。こんなこと言っちゃっていいんでしょうか(汗)。自分と同様アーケード版のスコア周りにいまひとつ納得がいかなかった方も多いと思うので、そのあたりはうるさいくらいに言わせて頂きました。

本作に同じもやもやを感じていた方には、是非「ver1.5」をプレイして頂きたいと思います。

—最大往生をプレイしている方へ一言

今までのDAVEシューティングにない新しい要素もたくさん盛り込まれていますので、アーケードをプレイしていた方もそうでない方も是非楽しんで頂きたいと思います。

—新Xbox 360モードではどのキャラクターが印象深いですか？

私自身はオペレーターが印象深いですね。彼女の心境の変化等、中身で感じ取ってもらえればと思います。

—最大往生の開発で苦労されたことはなんでしたか？

スケジュールですね。開発が決まったのが2012年8月で発売が5月って事で開発期間としては約半年でした。今回私自身がケイブのシューティングを手掛けるのはラストにすると決めていたので色々新しい試みを入れる事へのスケジュールの制約がかなり大変でした。

—最大往生をプレイしている方へ一言

ケイブシューティングとしては新しい試みを複数実装しました。これが新しい遊びとして皆さんが楽しめるゲームになってると嬉しいです。

—最後にこれまでを振り返って総括をお願いします。

約4年間、ケイブから沢山のソフトをXbox 360に販売してきました。10本以上ものソフトの発売に至れたのは、これに目を通して下さってるユーザーさんのおかげだと思います。こうして最後の作品として最大往生を発売できた事は本当に嬉しく思います。本当は、もっと早くこの時期が来ていたのがもしもかもしれません。虫姫さま360版の発売直後、私はケイブを退社する事を決めていました。しかし、急遽最大往生を発売する事が決まり、発売までその期間を少しだけ延長する事になりました。こうして無事に発売する事が出来たという事は、私自身もケイブでの役目は終了しているはずですが、遠くない未来に…たぶんすぐだと思います(笑)。違う形でお会いできるかと思っています。本当に長い間、ありがとうございました。

## 小泉大輔

—主に何を担当しましたか？

プログラムを担当しました小泉大輔です。主にゲームシステムを含めた全体的なバランスの調整を行わせていただきました。今回怒首領蜂最大往生を担当するにあたって、こうした機会を作っていただいた池田さん、斉藤さん、木村さんには本当に感謝しております。

—アーケード版 最大往生で一番苦労した事は何ですか？

大往生をリリースした2012年の最大往生とは、どのような形が一番ファンの方にとってふさわしいのか？その形を模索し、さらにプレイヤーの方々が強く望んでいるゲームバランスの調整を満足のいくまで行っで世に出したい。これを実現するためには、多くの方々の協力を必要としました。そしてそれを実現するために予算であったり手配であったりを尽力してくれた方々がおり、このゲームは世に誕生しました。プレイヤーとして調整を行っていただいた山根さん、仕事として赤い刀真の移植を担当してくれた藤岡君、本当に本当にいろいろな方々によってこのゲームの開発は変えられこうして世に出す事ができました。開発中止が伝えられたとき、毎日遅くまで残っているスタッフにそれを伝える事ができないという辛い人達もいて、その中でなんとかプロジェクトを進めてくれて、その思いに添えたい、こうして生まれたのが最大往生です。ケイブはシューティングの会社である。その強い思いを大事にしてくれる本当にいろいろな方が苦労された結果、こうして生み出すことができた、という事を知っていただけると幸いです。僕は調整を必死にやっていたんですが、それはこうした方々がいたからこそできた事であり、池田さん、斉藤さん、木村さん、矢川さん、若林さん、田中さん、横井さん、野村さん、その他に関わっていただいた方々と最大往生に関れたことは本当に感謝しています。

—3つのタイプの中でご自身がプレイする場合、どのキャラクターを使いますか？またその理由を教えてください。

真珠亜を基準に調整していたので、真珠亜が一番プレイ時間が多いのですが、朱理も相当に強化してあるので、もう故障ティアと呼ばせません！そして光のクイックさも最高じゃないですか？ロケテストのアンケートにも全て目を通し、口を押しながらAを押しすばやくレーザーに切り替わるなど、細かいところもこだわりました。3機体、どの強化もそれぞれに長所と短所があり、敵の攻撃をかわしながら撃破するシンプルなシューティングの面白さを味わえる物になっているのではないかと思います。難易度設定でも大きく難易度は変わったり最高ランクを目指したり、それぞれの機体を使って楽しんでいただけると幸いです。どの機体かを選ぶことは僕にはできません。みんな最高です。

## 若林明

—主に何を担当しましたか？

グラフィッカーの若林です。敵キャラクターデザイン、演出、題字を担当しました。

—アーケード版 最大往生で一番苦労した事は何ですか？

世界観決めです。

—ゲームセンターでプレイした事がありますか？

あつがないのでしてないです。

—今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？

最大に苦労しました。

—ゲームセンターでプレイした事がありますか？

プレイされている姿をみていると嬉しい気持ちと共に、1面の曲を聞くと本当に涙が出そうになります。大往生がそうであったように、最大往生も長く遊んでいただける作品になってもらいたい、そう願っております。

—今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？

僕がケイブのシューティングを遊んでいた時に感じていた思いを存分に込めました。このような機会に自分が関わったことを本当に感謝しています。

—自身が担当した箇所で、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。

隠しボスの存在でしょうか。あのボスを割り当てたこともあり、また歴代のオマージュという事で、皆を忘れては居ないという事をファンの方々に伝えられたのではないかと思います。ヘイキダモーン！グハーツ！いいと思いますよ僕は。一日中あのボイスを聞きながら遊びましたが最高にイカれてると思います。

—基板といった限られた容量制限の中での制作は、やはり大変なんじゃないですか？

実は5面が結構長く敵キャラクター総出演でいきなかつたのですがロードできる画像の量もあり本当に苦労しました。4面ボスの登場は赤い刀の急送をオマージュしたのですが、こちらも実はボスのサイズが大きすぎてエフェクトでごまかしたり苦労しました。ゲーム開始時から1面ボスをローディングしているのが間に合わなかったり、こうしたこだわりが快適なゲームプレイへのこだわりです。DODONPACHI MAXIMUMもロードにはこだわっておりますので、機会があればあわせて楽しんでいただければと思います。

—最大往生をプレイしている方へ一言

本当にいろいろな方々の協力によって世に出すことができました。あの伝説のシューティングゲーム、怒首領蜂。その面白さを出来る限り詰め込みました。すべてのシューティングファンへ捧げると共にこの言葉を送りたいと思います。「死ぬがよい」楽しんでいただければ幸いです。

—自身が担当した箇所で、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。

手ごたえではないですが、様子ちゃんにしたのは良かったです。あと風見さんのキャラクターも最高になりました。

—デザインのテイストが最大往生は過去の怒首領蜂シリーズとは違うようにも見受けられますがどういったコンセプトで今回のデザインを決めて行きましたか？

首領蜂ながら新しいカッコイイイメージです。

—最大往生をプレイしている方へ一言

好きでいてくれてありがとうございます。7年やってね。



## 木村浩之

アーケード版

—主に何を担当しましたか？

どうも、ケイブでディレクターをやっている木村です。アーケード版怒首領蜂大往生では、プロジェクトマネージャーの斎藤さんと共に、KROのサポートという形で全体のクオリティ管理をしていました。クオリティ管理といってもピンと来ないかもしれませんが、明確にコレを担当したというより、そこに穴があれば自分がやるという感じで、アレやコレやいろんなことをしていました。スケジュールの管理をしたり、グラフィック制作の方針決めやアイデア出しをしたり、キャラクターの台詞台本を作ってアフレコ現場に行ったり、ゲーム中に再生されるボイス類の選定や再生タイミングを考えてみたり、ゲームのインストに書いてある遊び方の説明を置いたり、緊急用の告知ボスターのデザインをしたり…。ロケテストや展示会の現場にコッソリ潜入したり、実際に梱包作業をやってみたり、PVの構成を作ったりしたのも僕です…。

—アーケード版 最大往生で一番苦労した事は何ですか？

苦労というと、たくさんあり過ぎましたね…。やはり一番苦労したのは「リリースさせること」でした。僕が開発に参加したのはプロジェクトの後半で、とにかく最初は開発中止の状態からの立て直しを図るべく、斎藤さんやKROと「あーでもない、こーでもない」と押し問答する毎日が続き、いざ、プロジェクトが再稼働したら、「とにかく時間がない」という問題が勃発して、チームのメンバーには相当無茶な要求をしましたっけ…。ロケテストまで残り1週間もないという時期に、全ボスのカラーリングを変更しつつ、全発進シーンを作っていました。斎藤さんのやりくりとか、配色バランスなんかは試行錯誤しまくりました。最大往生と言えど、大往生の冠をかぶってますが大往生らしさを残しながら、新しさを出していくのは大変でした。画面の解像度自体は変わっていないので、細かくディテールを詰めないんですよ…。そんな状態であのクオリティを出していますからね。ボスト、チームメンバーに思われたからうまくいったのだと感じています。そういえば、ハイパーオプションの修正は最後の最後までやりました。元々は現在のような数字のものではなく、大往生のように数珠つなぎで表示されていたんですが、直機が画面の一番下にくると、ハイパーオプションが画面の外に見切れてしまっただけで、自分がいくつハイパーを持っているのかわからなくなっていました。それで今の数字が表示される形になったのですが、KROと一緒に「数字はなあ」とかいいながら、最後の最後まで作っていましたっけ…。

—3つのタイプの中でご自身がプレイする場合、どのキャラクターを使いますか？ またその理由を教えてください。  
エレメントドールE×タイプA朱里の戦闘服(ショット強化)を使用しています。僕自身あまりシューティングが得意ではないので、敵弾を大きく避けるクセがあるのですが、タイプAは機動力が高いのでそういったシチュエーションで非常に活躍してくれます。

—ゲームセンターでプレイした事がありますか？

もちろんプレイしました。稼働開始直後はみなさまがプレイしているのを邪魔しちゃいけないと、夜遅めの時間に立ち寄っては、誰も並んでいない隙を見計らって遊んでましたっけ。でも、中々空かないんですよ…。実はそんなときが一番嬉しかったりするんですけどね。

いざ遊んでみると、とても不思議な気持ちになったのを覚えています。デバッグでもテストでも散々プレイしていたんですが、「このシリーズの開発に関わったんだな」とシミジミ実感しましたね。開発していた時は忙しさでそういった実感とか感じるヒマもありませんでしたが、落ち着くと感じ方も違うもので、まさか自分がこのシリーズの開発に関わるなんて…。学生の頃の僕は想像もしなかったでしょうね。もちろん、ケイブにいるなんてことも想像してなかったですけど…。

—今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？  
開発当初は、チームのメンバーがそれぞれ、違った思いを込めて開発に挑んでいたと思うのですが、僕が参加してからのコンセプトは、怒首領蜂大往生の2012年版という位置付けで開発をリスタートしました。そのため、10年前に遊んでいた方々をゲームセンターに呼び戻そう！とか、あの時の衝撃や感動を一端でも感じてもらいたい作品にしたいと思っていました。こういった形の作品を出すということは、試みとしてもケイブでは初だったんですよ。そんなこともあってか、コンセプトを提案した時は、KROと一度ならず衝突していたりします。常にクリエイティブなことに挑戦してきた方なので、痛いほど気持ちはわかりましたが、怒首領蜂大往生という作品自体が、ファンにとっても愛されている作品なので、変えないことで伝えられる面白さも提案するべきだと熱く語って納得していただきました。結果としては、みなさまに愛される形になったので良かったです。稼働開始直後までは、内心はいつも不安と恐怖でいっぱいでした…。本当にみなさまには、言葉では伝えきれないほどの感謝の気持ちでいっぱいです。

—自身が担当した箇所、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。  
ステージ1のボス、守衛の発進シーンとステージ5のボス幸福が飛び立つシーンですね。みなさんも知っているお約束として、最初と最後は、大往生をフォーチャーしたものにしました。結果として、ステージ1ボスの発進シーンについては、ロケテストのときに遊んでくれた方々から、歓声があがったときはホントにやってくれたと思っていました。ステージ5の幸福が飛び立つシーンなんて、大往生を知っている方なら熱くなる瞬間だと思うんですよ。僕自身、プレイしていて熱くなりましたから、到達するまでのハードルが高かったりするんですが、是非、見てほしいポイントですね。

—最大往生をプレイしている方へ一言

これを読んでいただいているということは、無事、Xbox 360版がリリースされていると思うので、まずは、このリフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。アーケード版を開発していた時は、こんなに早くXbox 360版がリリースされるとは思ってもみなかったのですが、僕自身驚いていたりするんですが、これで家でも怒首領蜂大往生が遊べちゃうわけですね。お家でガッツリと練習をして、是非是非、その腕をゲームセンターでも奮っていただくと嬉しいです。家でも外でも存分に楽しんでください！よろしくお願いします！

## 野村秀樹

アーケード版

—主に何を担当しましたか？

デザイナーの野村です。古くからシューティングチームにいますが、怒首領蜂シリーズに関わるのは来期からが多いですね。今回で大復活に続き二度目になります。主に足りていないインターフェイス周りやショットなどの調整、エンディング組み込み、5面ボスの[幸福]や一階ゼコのモデリング、エフェクトやアニメーションを担当しました。

—アーケード版 最大往生で一番苦労した事は何ですか？

時間が限られていた事とやる事が多かったのもありますが、一発OKを目指し、リテイクにならないように気を遣って制作しました。

—3つのタイプの中でご自身がプレイする場合、どのキャラクターを使いますか？ またその理由を教えてください。  
Aタイプ。隠しキャラが好きなのとA機体のデザインがスタイリッシュで一番好きなので。

—ゲームセンターでプレイした事がありますか？

そういえば…ないですね

—今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？  
綺麗で透明感のある怒首領蜂、今までの作品にあった汗と涙ではない何かがある？と思います。

—自身が担当した箇所、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。  
インターフェイス周りはこのプロジェクトに入る直前にlas

## 斎藤正浩

アーケード版

—主に何を担当しましたか？

スケジュール管理と書類やデバック手配・サイト構成等の雑用全般、基板の板の製造手配・検収を行いました。

—アーケード版 最大往生で一番苦労した事は何ですか？

とても数行では語れませんw

—3つのタイプの中でご自身がプレイする場合、どのキャラクターを使いますか？ またその理由を教えてください。  
朱理のノーマルです。デバックで多く使った機体だからです。

—ゲームセンターでプレイした事がありますか？

こっそりプレイしました。緊張して、2面中ボス前で撃沈しました。

[DODONPACHI MAXIMUM]を制作していたおかげか、サイバーがどんなモノが分かっていたので取っつきやすかったですね。違う種類のサイバーを急出する事に成功出来たと思っています。それとステージ5のボス[幸福]ですが、若林さんデザインの一枚のラフから自分なりに考えて、パーツ構成やギミックなど今までの怒首領蜂にないテイストを楽しみながら混ぜました。時間が限られていたので出来る範囲まででしたが、パーツの見える部分などいろいろ作ってあって実際にキットとして製品化(量)した場合にも対応出来るようになっています。盟色の蜂という難しいオーダーのカラーリングに悩まされた思い出も…。尻尾が伸びるアイデアは1MRさんから「怒首領蜂のオマージュ」を入れたいからとオーダーを受けて作りました。

—デザインのテイストが最大往生は過去の怒首領蜂シリーズとは違うようにも見受けられますがどういったコンセプトで今回のデザインを決めて行きましたか？  
サイバーというオーダーのみだったので、ただの未来サイバーではなく自分なりの「未来魔法少女チックな世界観？」を足した感じですかね。KROさんに伝えると「それだ！」と言っていましたよ。インターフェイス部分では最近のSFロケットアニメなどを参考に発光する透明素材や液晶パネルを多用しました。+若林さんがキャラセル画面に入れていた「漢字」を踏襲し面白いアクセントを引き出せたと思っています。

—最大往生をプレイしている方へ一言

見た目もゲーム性も面白い作品になったと思っています。今までと一味違う怒首領蜂の世界をお楽しみください。

—今までの怒首領蜂シリーズと比べてみると最大往生はどんな作品だったと思いますか？  
新旧をバランスよく配合した、2012年版「大往生」になったと思います。

—自身が担当した箇所、これは思い通りにいったなと手ごたえがあった部分を教えてください。  
小出しにした情報で、ユーザー様が盛り上がりつつあった部分ですね。

—最大往生をプレイしている方へ一言

制作陣、皆で思いを込めて作った作品です。一人でも多くの方に遊んでいただけることを願っております。



さようなら。

制作総指揮：浅田誠 イラストレーター：風良 デザイン：チャコ 制作進行：外山里加子

- 

©2013 GAVE Interactive CO., LTD.